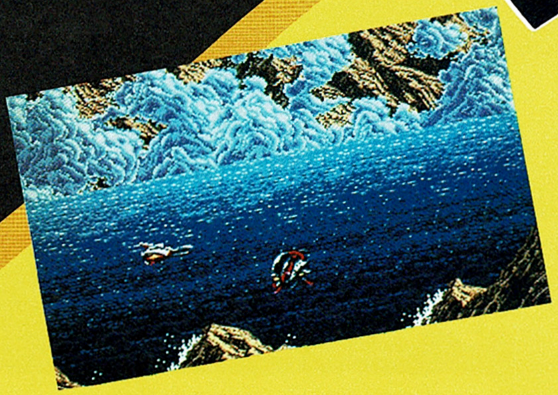
特報!!

8Mbit ROM、2部構成、全1

サンダーフォースIV THUNDER







2年の沈黙を破り、ついに続編登場!!

『THUNDER FORCE』シリーズといえばメガドライブユーザーのみならず、シューティングファンならば一度はプレイしたことがあるであろう名作だ。パソコン版だけで発売された第1弾、第2弾の『II』、『II』をメガドライブに移植した『IIMD』、メガドライブ専用の『III』、『III』を基に業務用に移植しセガから出た『AC』。『AC』をスーパーファミコンに移植し東芝EMIが出した『THUNDER SPIRITS』と、その大活躍ぶりはみんなもよく知っている通り。

そして熱狂的ファンの熱いラブコールに応えるべく、シリーズ最新作の『IV』がメガドライブ専用の8Mソフトとして登場することが決定したのだ。



↑縦に長いタイトル・ロゴが、びよーんと縮んでこの形に



↑タイトル・ロゴに光が集まってくる。すごくキレイだよ

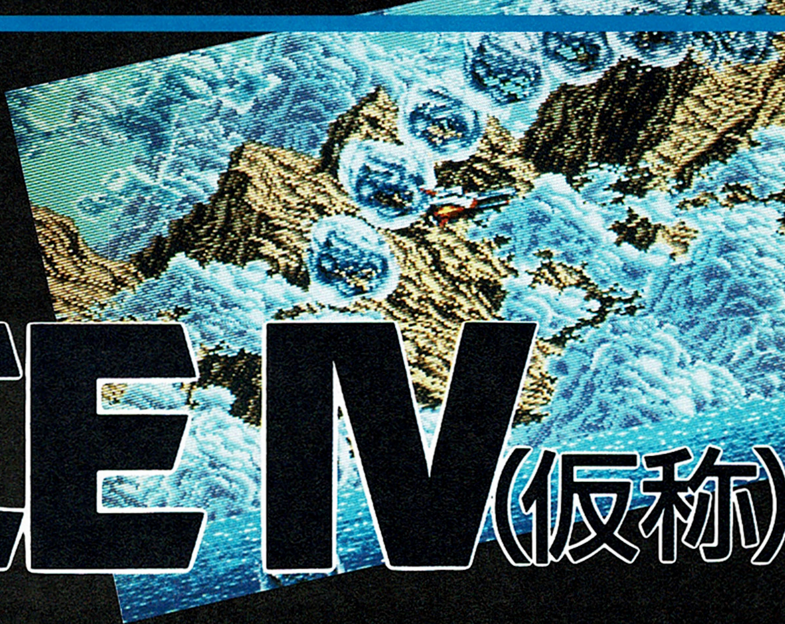


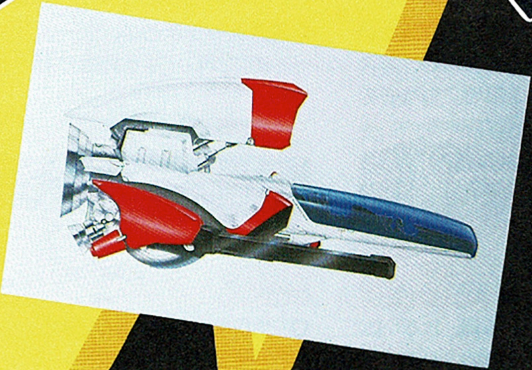
↑そして迫力ある自機・ライネックスが画面に現れてタイトル画面が完成する。テクノソフトお得意の、凝ったタイトルの出し方にも磨きがかかった

『メガドライブ FAN』1992 年 4 月号掲載

ステージで『THUNDER FORCE』が帰ってきた!

FORCE IV（仮称）





前作『THUNDER FORCEIII』から丸2年、ついに続編である『THUNDER FORCEIV（仮称）』が姿を見せ始めた。シューティングファンたちの熱い期待を受けて開発が進んでいる『IV』を、長崎県佐世保市にあるテクノソフト本社を訪ね、開発陣のインタビューを交えてレポートしよう。

発売予定日	未定	ジャンル	シューティング
メーカー名	テクノソフト	継続機能	コンティニュー
予定価格	価格未定	その他の機能	――――――
メディア（容量）	ROM（8Mbit）	現在の開発状況	35%（2月19日現在）

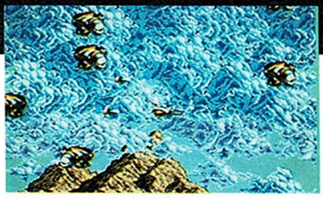
横スクロール＋上下自由スクロールだ

ゲームはもちろんシューティング。メガドライブ初のサードパーティとして'88年に参入して以来、一貫してリアルタイムのゲームを発表してきたテクノソフトの真骨頂がシューティングゲームにあるのは、万人が認めるところ。

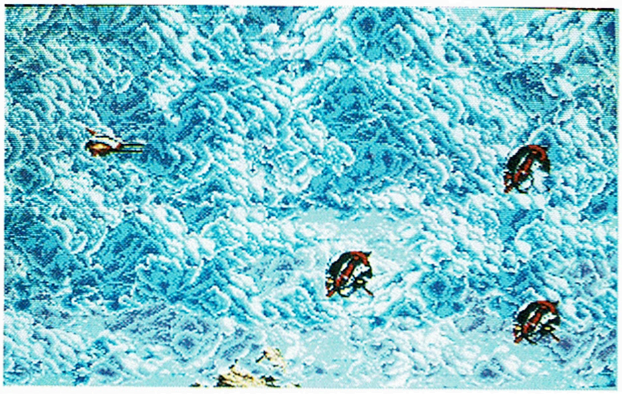
しかし『THUNDER FORCE』シリーズは、画面のスクロールシステムが様々な変化をとげてきた歴史を持つ。第1作では自機を上から見おろしたトップビューの8方向スクロールタイプ。『II』と『II MD』では8方向と横スクロールとが交互にくるステージ構成になり、『III』以降では横スクロールのみになった。

そして最新作の『IV』では、基本的には『III』以降を継承する強制横スクロールシステムが採用されているが、さらに新しい要素として、上下方向への自由スクロールも併用しているのだ。これは縦方向に見える範囲の2〜3面分の画面があり、自機の上下移動に合わせて、上下方向への自由スクロールが、強制横スクロールと同時に行われるという機能のことだ。

この上下自由スクロールと、『III』で絶賛された多重スクロールとにより、『IV』は前作以上の大迫力でゲームが楽しめるぞ。



山の頂きが見えるぞ。この高さはちょうど真ん中あたりになる



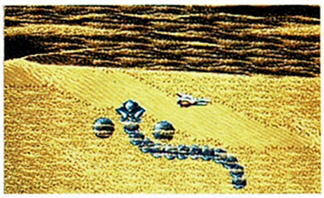
これは1面（予定）の上の方だ。雲海の中で敵と遭遇するライネックス



これはかなり下の方だ。一番下は海になっていて、後半は海中に潜る

容量が2倍になって、楽しさは数倍になった!?

鮮やかな多重スクロールや広大な空間を感じさせる上下自由スクロールを駆使したグラフィックをバックに展開される衝撃のシューティングとは、一体どんなものになるのだろうか。まだまだ開発途上にある段階のものから、その一端をかいま見てみよう。

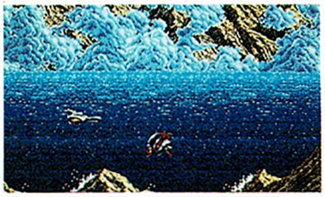


⬆2面（予定）は砂漠のステージ。多関節な中ボスと対峙する

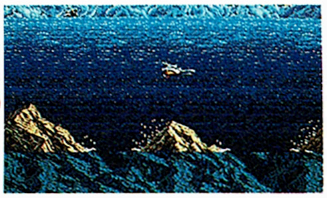
すべてのシステムがパワーアップ!?

最近のシューティングに欠かせない派手なパワーアップシステムは『III』を継承した形で健在だ。自機のライネックス（RYNEX）は、前方向のみのTWIN SHOTと前後方向へのBACK SHOTの2種類の攻撃方法を持ち、ゲーム中に出現するアイテムを取ることで、パワーアップした多彩な攻撃が出来るようになる。まだまだ詳細は確定していないが、『III』のパワーアップシステムよりさらに強化したものを目指して開発は進められている。自機の周囲を回るCLAWもちゃんと健在。自機の移動スピードのセレクトは『III』同様に4段階があるが、さらに細かい段階のセレクトも出来るようになるらしい。

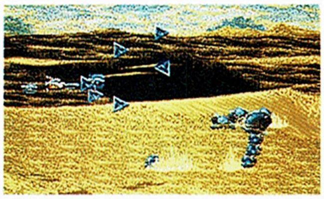
ゲームの難易度は、おなじみのオプションモードで変更が可能。4段階の難易度をもつ予定だ。



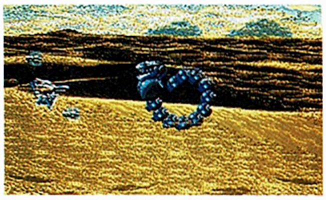
⬆海上を飛行するライネックス。波しぶきがきれいなのだ



⬆海中に潜っていく。うねうねした海の表現はラスタースクロール



⬆砂嵐におおわれた砂漠を飛ぶ。砂の中から中ボスが顔を出しているぞ



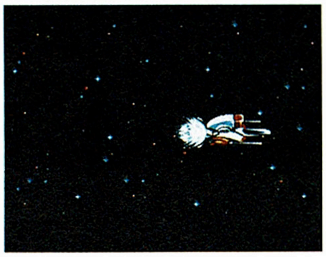
⬆砂の中から飛びだし、見るまに眼前にせまってくる中ボス



⬆特別に一枚だけ紹介する、暫定的なスコア表示部分や、パワーアップのゲージ付き写真

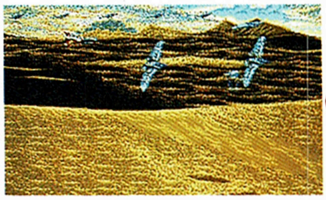
全11ステージ、2部構成の謎

銀河連邦とオーン帝国の戦いに終止符を打ったはずの『III』の決戦から2年がすぎた。しかしメインコンピューターのカウ・スを破壊された帝国は、その活動を止めず連邦に戦いを挑み続けていた。そして連邦は惑星アクエリアにカウ・スのサブシステムであるヴィオスを発見する。ヴィオス破壊作戦はことごとく失敗に終わり、連邦は開発中のライネックスに出撃命令を下した…。

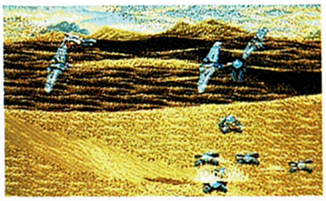


⬆オープニングに登場するライネックス。ここにも秘密はある？

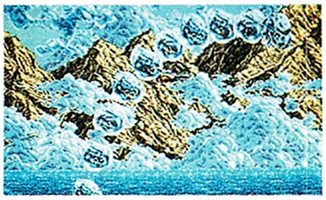
こんなストーリーで始まる『IV』は全11ステージの2部構成でゲームが展開する。この2部構成というものの詳細は未発表だが、4ステージまでが第1部で、つなぎの5ステージを経て6ステージからが第2部になるらしい。詳しいことはプレイしてからのお楽しみ、といったところだろうか。ちなみに4ステージまでは、ゲームスタート時にプレイする順番が選べるのだ。



⬆編隊を組んで現れる敵。はるか彼方を飛んでいるのだが…



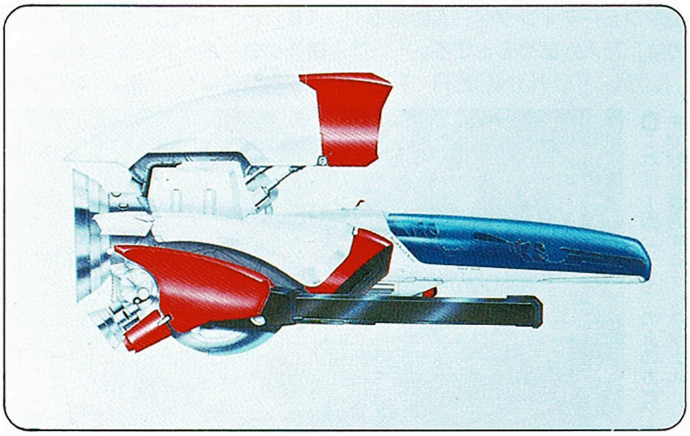
⬆一気に手前の方に飛んできて、小型の戦車を降下させるのだ



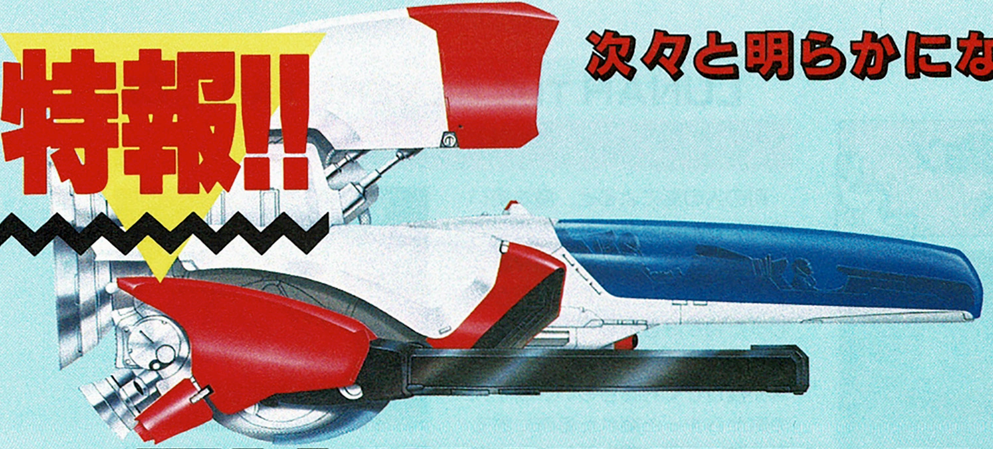
⬆縦横無尽に飛び回る中ボス。今回は多関節ボスが多そうだぞ



⬆海中を進むライネックス。手前の岩が視界をさえぎるぞ



⬆これが自機ライネックスのカラーイラストなのだ。『IIMD』のエクセリーザ、『III』のステュクスに比べてかなり無骨な感じを持っているが…



特報!!

次々と明らかになってきた「IV」の内容！



THUNDER FORCE IV

サンダーフォースIV（仮称）

先月号でいきなりタイトルが浮上、ユーザーの注目を集めたシューティングゲームの最新作だ。今回は自機「ライネックス」の兵器や新しい画面写真など最新情報を入手、大公開する！

発売予定日	未定	ジャンル	シューティング
メーカー名	テクノソフト	継続機能	コンティニュー
予定価格	未定	その他の機能	――――
メディア(容量)	ROM(8Mbit)	現在の開発状況	45%(3月24日現在)

スクープ1

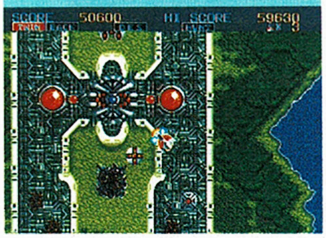
新シナリオの2部構成。第1部の画面を公開

『THUNDER FORCE IV（仮称）』は2部構成により成立する。テクノソフトからの情報によると、第1部の方は刻一刻と開発が進んでいるようだ。第1部はステージ4までであり、そのうちステージ1、2、4は内容を公表できるまでに開発が進んでいる。ステージ3が発表できないのは、制作作業が遅れているためとのテクノソフトの返答だ。「よりよい内容にするために練り直す」という言葉にじっくり腰をすえてとりかかる開発陣の情熱が感じられた。本誌では新情報が入り次第、続報を掲載、『IV』の全貌に迫る！



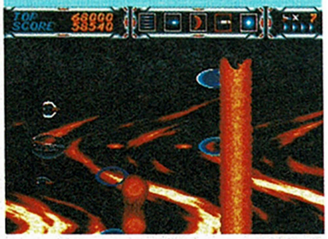
これが、「THUNDER FORCE IV（仮称）」の画面写真。容量が2倍になっただけあってきれいな出来になっている

『IIMD』の特殊兵器



「THUNDER FORCE IIMD」にもCLAWはでてきたが、１個ずつしか付かなかった

『III』の特殊兵器



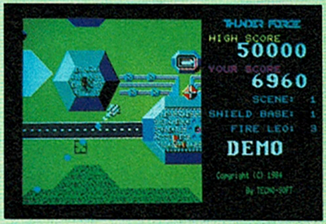
「THUNDER FORCE III」では兵器の種類が多かったので初めてやったときはとまどったはず

THUNDER FORCEの歴史

「THUNDER FORCE」シリーズの歴史を見てみることにしよう。パソコン版や業務用など多機種にわたってシリーズが展開されている。

パソコン版（X1C／X1用）

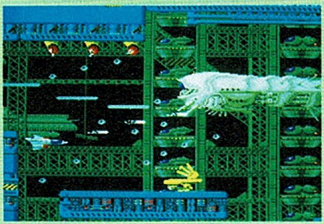
サンダーフォース



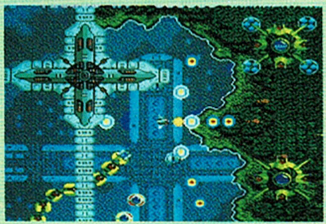
これが第１作のもの。1983年12月に発売。サンダーシリーズの幕開け

パソコン版（X68000用）

THUNDER FORCE II



1988年10月発売。X68000では初のオリジナルシューティングゲーム



上からの見下ろしと、横スクロール面が交互に展開していた

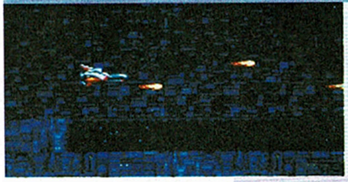
『メガドライブ FAN』1992 年 4 月号掲載

スクープ2

これが「ライネックス」の特殊兵器だ！

基本的には「IIMD」と「III」の兵器を改良したもので、全部で10個もの種類がある。その中でも公表されてはいないが"最終兵器"というものがあるらしい。内容などは一切発表されていない。編集部が入手した情報によると、この最終兵器は、第2部から使えるようになるとのこと。一体、どのような兵器なのだろうか。

標準装備　TWIN SHOT



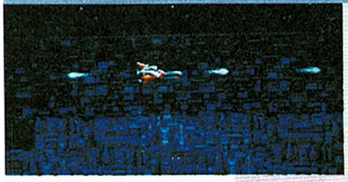
ライネックスが標準装備している武器の1つで「II」、「III」からのおなじみの武器。ノーマル弾を前方に2連発射する。基本ショットでかなり使用するだろう。

強化兵器　BLADE



TWIN SHOTの強化兵器。前方に破壊力のある刃状エネルギー弾を発射する。「III」でのセイバーに相当するもの。いつまでも装備したい兵器だ。

標準装備　BACK SHOT



ライネックスが標準装備している、もう一つの武器。ノーマル弾を前後に発射する。「II」、「III」ではバックファイヤーという名前だけが違う兵器だった。

強化兵器　RAILGUN



BACK SHOTの強化兵器。前方にノーマル弾、後方に強力なレーザーを発射する。後方からくる敵には特に有効。「III」ではランサーという名前の武器。

強化兵器　SNAKE



前方にノーマル弾と、上下に対地機雷を発射する。この対地機雷は爆炎となって地をはうように進んでいく。「III」ではファイヤーに近い武器だろう。

強化兵器　HUNTER



高速の誘導弾を発射する。弾は敵を確実に追尾し、破壊する。壁は貫通できるが、破壊はできない。「II」、「III」での同じ名前の武器があったが、まったく同じもの。

強化兵器　FREE WAY



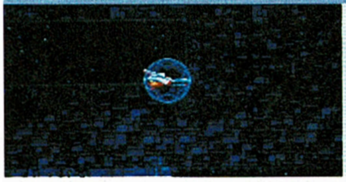
移動方向にノーマル弾と、その逆方向に5WAYミサイルを発射する。「III」ではこれに当たる武器はなく「II」でのノヴァに近いものである。

強化兵器　CLAW



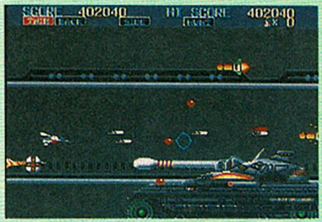
「THUNDER FORCE」シリーズにはなくてはならない兵器の一つ。自機の周囲をまわり敵の弾を防ぐ。攻撃範囲も広くなり、最高の攻撃力がある。

強化兵器　SHIELD



これがあれば、心強い味方がついたと同じようなもの。自機の周囲にバリアが張られ無敵になるが、一定量のダメージを受けると消えてしまう。

メガドライブ版
THUNDER FORCE IIMD



⬆1989年6月発売。サードパーティ初のメガドライブ参入ソフト

メガドライブ版
THUNDER FORCE III



⬆1990年6月発売。メガドライブのソフト中でもかなり出来のいいもの

業務用
THUNDER FORCE AC



⬆1990年12月登場。『III』の氷の面からこの宇宙の面に入れ替わった



⬆メガドライブ版で人気があった『III』の一部を変更して登場した

スクープ3

ステージ1、2、4の戦場を大公開！

今回はステージ1～4の画面写真を入手した。残念ながらステージ3はまだ紹介できないが、はやくもステージ4の中ボスとボスキャラを公開する。「IV」の第1部では「惑星アクエリア」近辺での戦い、第2部は惑星間の戦いになるそうだ。

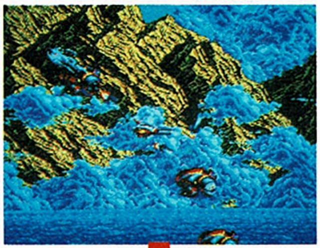
ステージ1　惑星アクエリアの魔の海域での戦い

まず戦いの始まりとなるのがここだ。海上での戦闘だが、ここで売りの一つである上下スクロールでの戦闘が楽しめる。まず上に行くと雲の中での戦いで、下にいくと海の上での戦いになる。先に進むと強制スクロールで、海の中に潜っての戦闘になる。

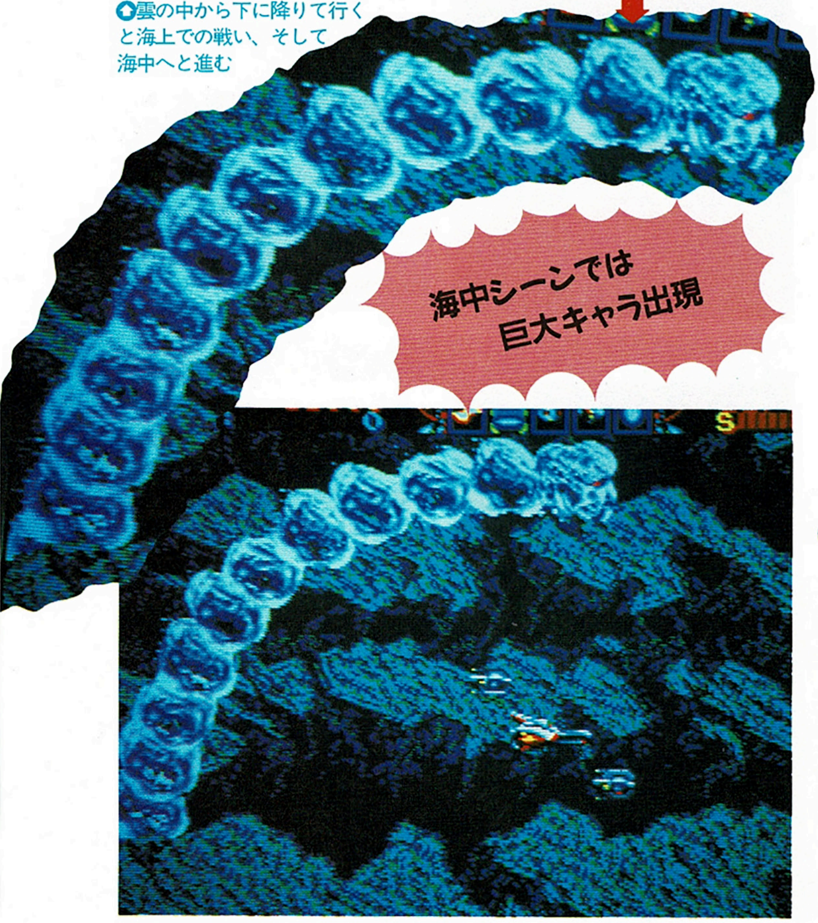
海上シーン



⬆雲の中から下に降りて行くと海上での戦い、そして海中へと進む



⬇そしてここが海面上での戦いとなる。先に進むと海の中へと潜る



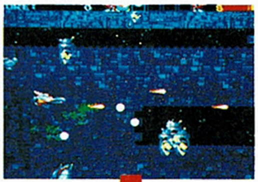
⬆「III」にもあった、海の中での戦闘。詳しいことはまだ分からないが、このような巨大なキャラなどが出て来るのだろうか

ステージ2　スペースコロニー

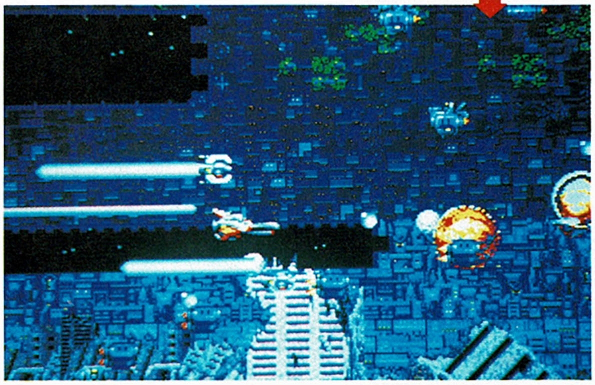
次なる所はスペースコロニーの内部での戦い。ここでは上下に移動してもビルなどの建物があるだけだ。ただし、上の方に行くと建物が逆さに建っていたりする。動きに合わせて、コロニー外の景色も動いているのだ。こんな景観もだいご味の一つだ。



⬆スペースコロニー内上部での戦闘だ



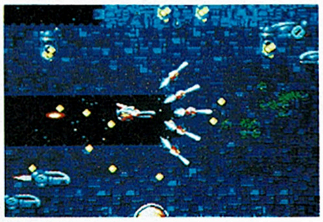
⬆部分的に宇宙を見ることができる



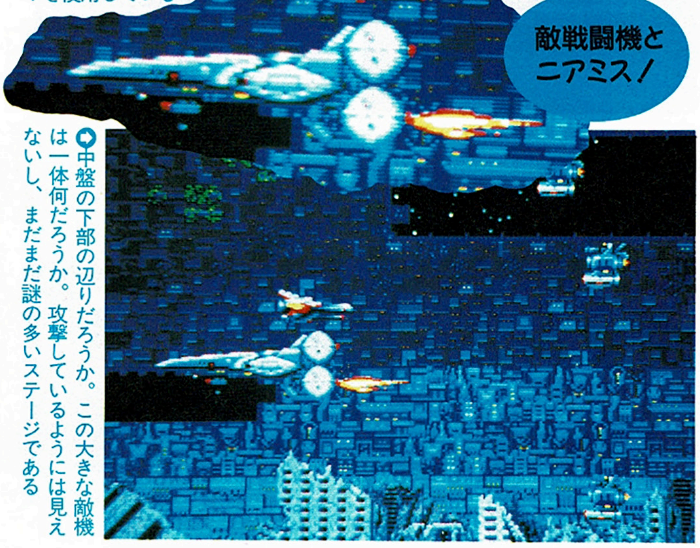
⬆コロニー下部。よく見ると下の方には建物が見える。しかし、崩壊しているようだが、一体何が起こったのだろうか…



⬆さらに、先に進んだ所だ。FREE WAYを使用している



⬆景色がさみしくなっている。終盤なのかな



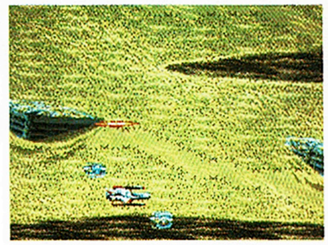
⬆中盤の下部の辺りだろうか。この大きな敵機は一体何だろうか。攻撃しているようには見えないし、まだまだ謎の多いステージである

ステージ4　砂漠地帯

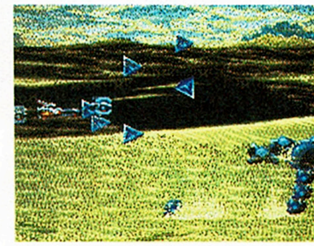
このステージは、砂嵐が吹き荒れる中での戦いとなる。砂漠地帯が舞台となるので、周囲は砂ばかりだ。実は砂の中に敵が潜んでいて、突然、襲いかかる場面もある。



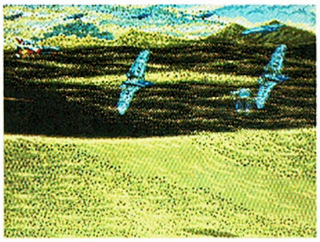
下にいるのは敵の戦車部隊なのか



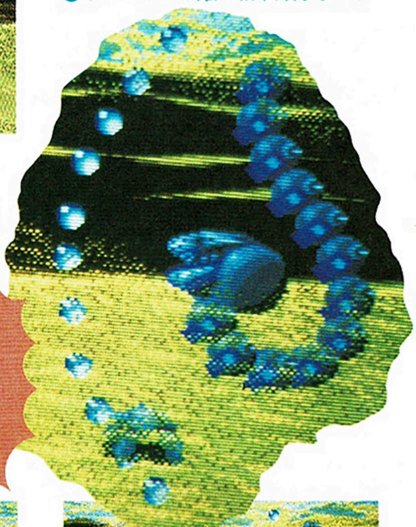
砂の中には敵が隠れているパターンもあるようだ。気を付けないとやられてしまう



地上と上空からの一斉攻撃だ

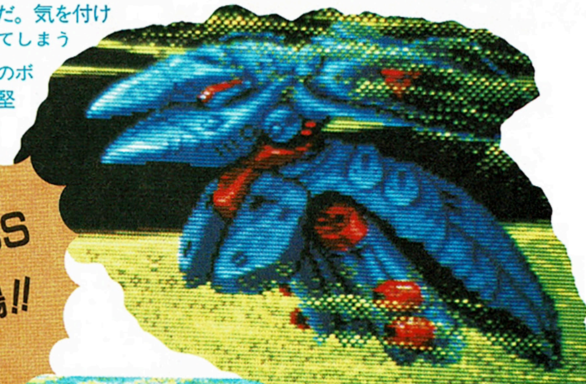


砂漠での戦い。巨大な敵の戦闘機が現れている



ステージ４で現れる中ボス。多関節なので動きが素早いのでは？

砂中から襲いかかる多関節キャラ！

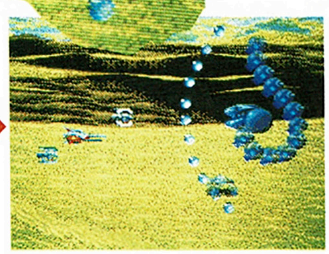


ステージ４のボスだ。とても堅くて強そうだ

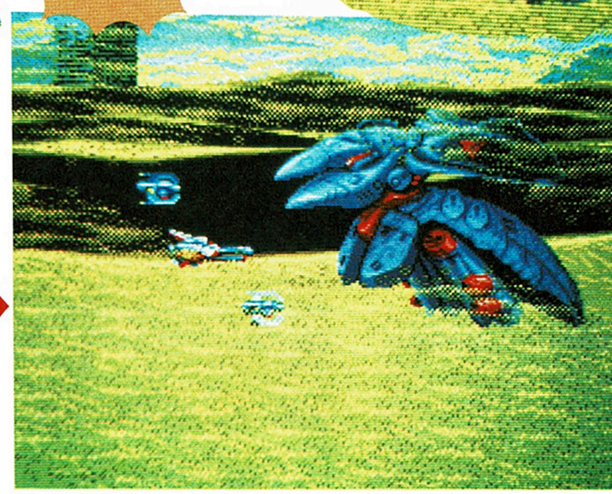
BOSS 登場!!



突然砂の中から現れる中ボス。攻撃をしながら現れてくるのだ



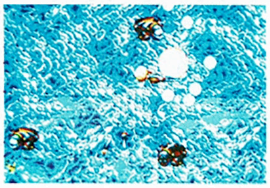
中ボスとの戦い。体をうねらせながら弾を一斉に撃つ。避けきれるか



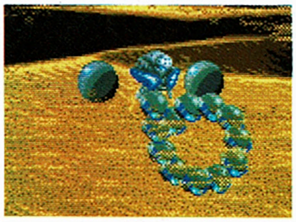
初のお目見えとなるステージ４のボス。どんな攻撃をしてくるのか楽しみ

第1部全ステージシナリオ決定！

今まで仮称であったタイトルがついに正式に『THUNDER FORCEⅣ』と決定。発売は7月下旬ごろ、価格はまだ未定だ。開発状況は第1部ではステージ1、4が先行しており、敵キャラのグラフィックがほぼ完成している。今回は、ザコの敵キャラのほかにボスキャラの写真も公開する。進行が遅れているステージ2、3は背景部分が完成。まずステージ1〜4まで出来上がった画面写真を見ていこう。



雲の中を飛ぶ自機ライネックスの雄姿



砂漠の中には巨大な敵

ステージ1　ストライト

惑星アクエリアが、最初のステージだ。オーン帝国軍との攻防戦が展開される。ここでは空中から海中までと幅広い舞台が戦場となる。また海中シーンでは、巨大戦艦が登場し、ライネックスを苦しめることになる。



惑星の景観をバックに戦闘が展開する

ステージ2　ルイン

このステージは、オーン帝国軍の侵攻によって廃墟と化したスペースコロニーが舞台だ。コロニー内部に潜入すると待ち受ける敵兵器群がライネックスめがけて襲いかかってくる。



オーン帝国軍により崩壊したコロニー

ステージ3　エア・ライド

今号で画面写真が初公開となるステージ3。暗黒の闇をオーン帝国軍の爆撃機が大編隊を組んで飛来する。目的は大都市への総攻撃だ。この攻撃を阻止するためには爆撃機を誘導するボスを倒さなくてはならないのだ。



画面写真は初公開だ。敵の爆撃機に圧倒される

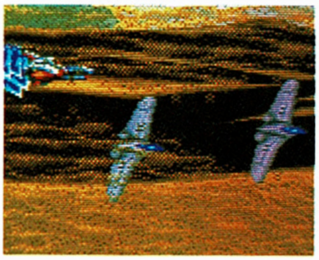
ステージ4　デイザー

第1部最後のステージは「デイザー」。かつて繁栄した都市があったが、今はオーン帝国軍の総攻撃により砂漠と化してしまった。砂嵐が吹き荒れるなか、空中では巨大な戦闘機が襲いかかり、陸の上からはおびただしい数の戦車部隊が待ちかまえる、壮絶な戦いが始まるのだ…。



敵飛行機から戦車が降りている。攻撃だけでなく空輸もするのだ

敵飛行機から戦車が降下して来る前にやっつけてしまおう



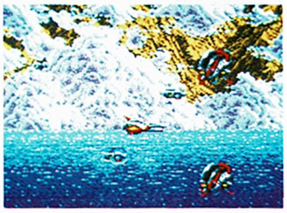


戦車が数多く出て来るとやっかい

『メガドライブ FAN』1992年6月号掲載

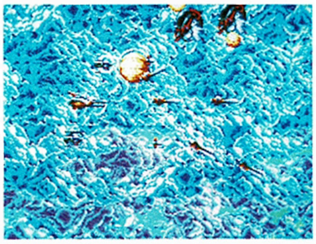
序盤戦は惑星アクエリアでの攻防

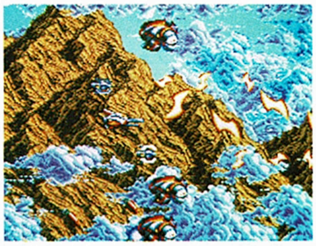
ステージ１は、惑星アクエリアにある魔の海域・ストライトが舞台だ。雲のなかを飛行するライネックス。徐々に下降し、戦場は海中へと舞台を移していく。深海では謎の巨大戦艦がライネックスを待ち受けるのだ／


最初はこの惑星で戦闘

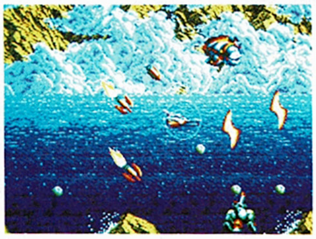
空と海中での戦い

敵の攻撃は舞台を移しても過酷でシビアだ。序盤、空中シーンでは誘導ミサイルが飛び、海上を飛行するシーンでは機雷が飛び交う。海中では中ボス・グリーンオクトが拡散シャワーレーザーを放つ。


まず最初は雲の中での戦いとなる。敵の攻撃が見にくいこともある

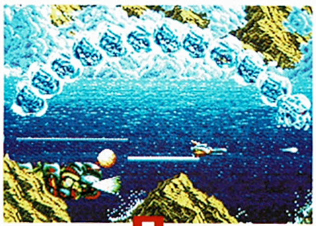

雲の中から少し降りてきた所。背景に目をやると山はだが見える


海上でしか出てこない敵もいる


海と空の両方から敵の攻撃が……


ヘビのような「ビアス」が登場

高速で出現する「ビアス」は、しばらく浮遊した後、海中へ消え去る

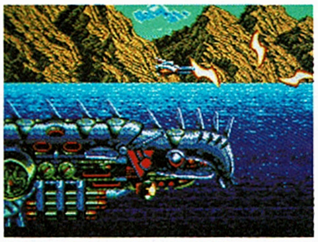




「ビアス」の現れた後には、中ボスの「グリーンオクト」の登場となる

謎の戦艦からボス登場

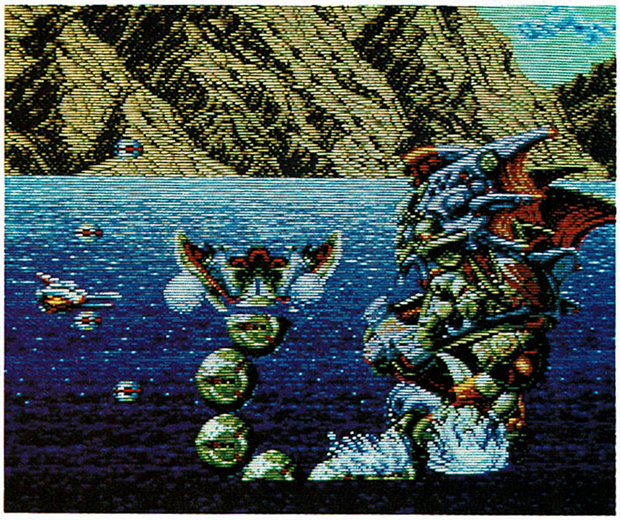
ステージ１のハイライトシーンは海中で謎の巨大戦艦が登場するところ。実は巨大戦艦の内部にはステージ１のボス・ガーゴイルダイバーが潜んでいるのだ。この戦艦はほかのステージでも出現する。


画面左端から「巨大戦艦」の出現


戦艦の中からボスが降りてくる

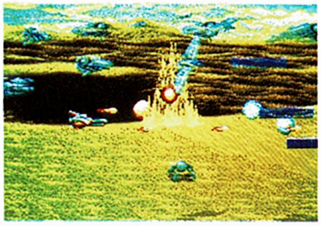
ストライトのボス。シッポの攻撃に注意しよう




巨大な敵のボスは口から高圧水流を発射し、シッポの先端からはエネルギー誘導弾を発射する。距離を保とう

砂漠地帯の激戦!

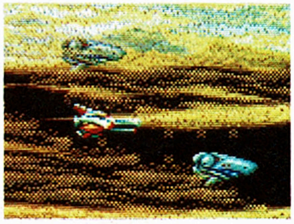
ステージ4・デイザーは砂漠地帯での戦闘となる。ときおり、画面奥の方で廃墟となった都市がみえる。ここでの敵は砂の中に隠れていて、ライネックスが近づいて来ると、突然飛び出して攻撃してくる。また空中で大群でせまってくることもある。



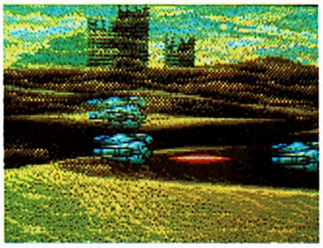
⬆砂漠地帯は激しい戦闘となる

砂嵐の中での戦い

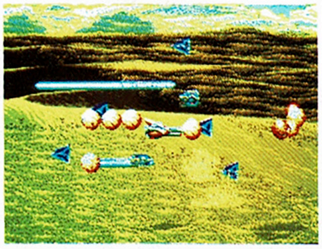
場所によって砂嵐が起こるところがある。砂嵐の中では敵や敵の攻撃が非常に見えにくくなるので、やられやすくなってしまう。そのうえ、敵の大きさは小さいものから大きなものまで多様なので、避けることがむずかしくなる。



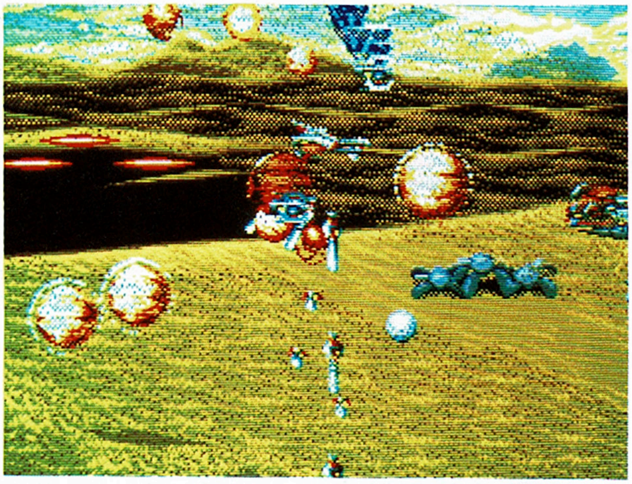
⬆砂嵐で視界が悪くなる



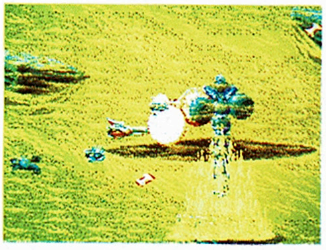
⬆砂嵐の中で見えかくれするのは、崩壊した都市の廃墟なのだ



⬆ザコキャラの「ディフェンダー2」は耐久力が高いので早めに倒そう



⬆砂漠での戦いは空からは敵の攻撃機が、陸上からは戦車を中心とした攻撃部隊が襲ってくる



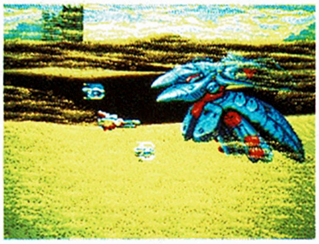
⬆地上から突然現れる敵もいる



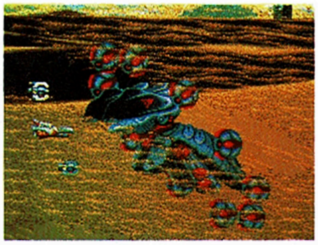
⬆激しい敵の攻撃をうまくかわそう

ボスの攻撃パターン

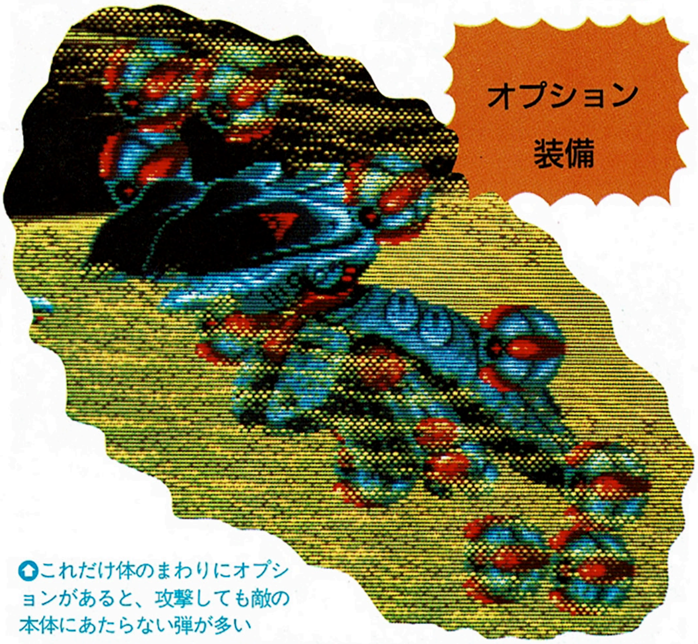
ステージ4のボス、フォマル・ハウトの攻撃パターンが判明した。このボスは球形のオプションをいくつも装備している。体の周りに回転運動させており、攻撃と防御を兼ね備えている。またボス本体も攻撃をしかけてくるので、手ごわい敵だ。



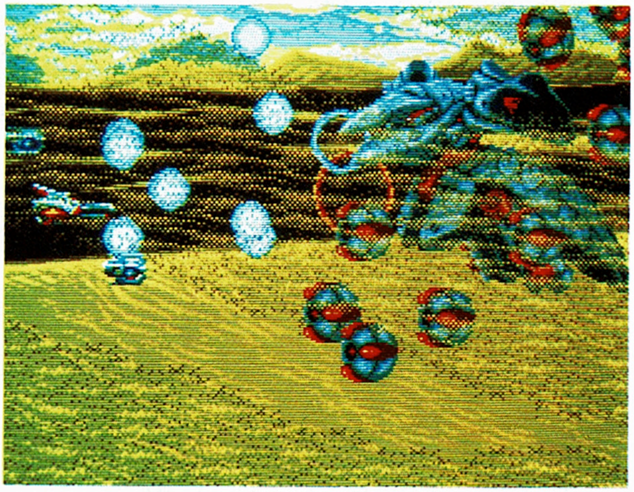
⬆ボスキャラ「フォマル・ハウト」の攻撃パターンがついに判明した



⬆数多くの「オプション・ボール」を自分のまわりに装備している



⬆これだけ体のまわりにオプションがあると、攻撃しても敵の本体にあたらない弾が多い



⬆「フォマル・ハウト」はオプション・ボールからの追尾弾だけでなく、レーザー攻撃もしてくる

第１部（ステージ１～４）敵キャラ紹介

第１部（ステージ１～４）の敵キャラの画面写真を入手したので、ここに紹介しよう。とくにステージ１、２の中ボスの画面写真を新たに入手できたので、注目してほしい。

ステージ１の敵

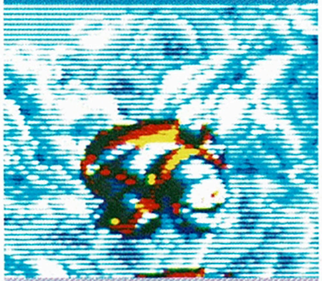
ステージ１・ストライトに登場する敵の大きさは、ほとんどがライネックスよりも小さいか同じ位のものが多い。しかし大きさの割りには、ミサイルを撃ちまくったりとシビアな攻撃をしてくるので油断大敵だ。

ナイパー



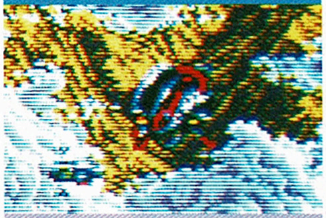
海上を移動しながら放物線を描く機雷を発射。アンテナを破壊すると機雷をばらまき自爆。

バントライン



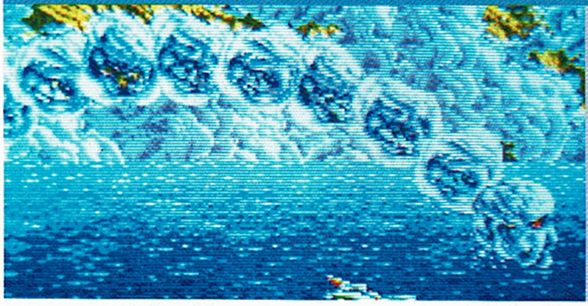
画面右端から飛行して来て、ミサイルポットから誘導弾を発射するタイプと画面左端から出現して、画面をライネックスを追い抜きながら斜め前方にミサイルを放つ２つのタイプがある。

ビッキー



海中から高速回転しながら出現（回転中は無敵）。自機と横軸が合うと突っ込んでくる。

ビアス



高速で海面から出現。画面上をしばらく浮遊した後、海中に消える。頭部が弱点。

グリーンオクト



本体のハッチから「ビッキー」を排出する。拡散シャワータイプのレーザーを放つ。

ステージ2、3の敵

ライネックスを苦しめる大型の敵キャラを紹介しよう。とくにステージ2の中ボス、クィーンとステージ3の爆撃機、グローブフィッシュはレーザーを撃ったり、爆弾を投下するなど強烈だ。

カクリコン



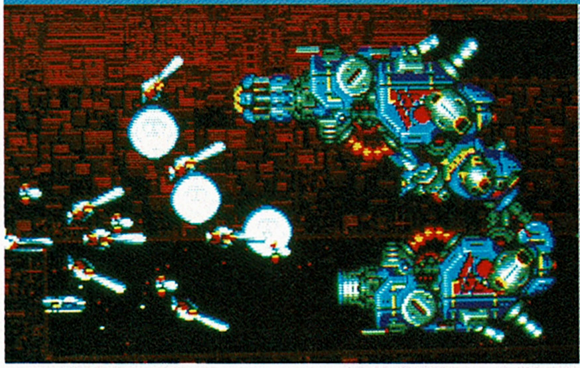
ステージ２の敵。レーザーを発射してくる。

グローブフィッシュ



多数の編隊で浮遊して来る爆撃機。

クィーン

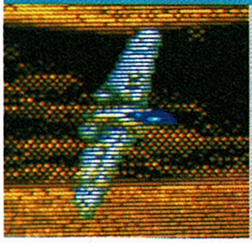


ステージ２、ルインの中ボス。本体上部砲塔からレーザーを発射し、本体下部からホーミングミサイルを発射。

ステージ4の敵

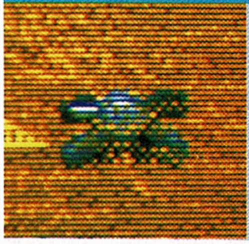
敵キャラのほとんどが砂中に隠れているか、母体があって、その中から現れるパターンのどちらかだ。母体に隠れているケースでは母体そのものを攻撃すれば、戦闘がかなり楽になるだろう。

ジュライ



画面右端よりビンセントを空輸して来る。

ビンセント



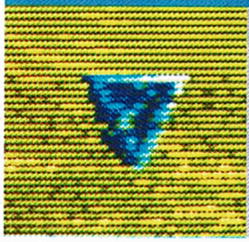
砂中より出現と、空輸されるタイプの戦車。

M・ダグラス



画面の左右から出現し高速レーザーを撃つ。

ディフェンダー2



耐久力が高く自機の攻撃をじゃまをする。

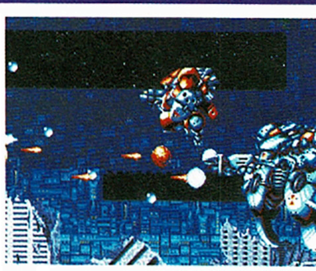
迫力あるオープニング



⬆迫力ある『サンダーフォースⅣ』のオープニング連続写真。タイトルロゴが右から左へと流れ、その後ろでは敵との戦闘シーン

発売日が7月24日、価格が8800円に決定！

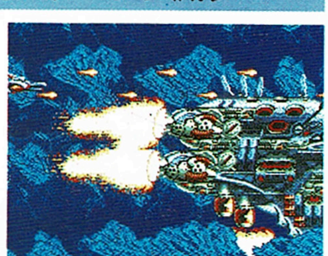
ついに発売日が7月24日、価格が8800円（税別）と正式に決定した。時折、発売予定日を発表しても、延期また延期をくり返すゲームメーカーがある。ユーザーはやきもきさせられるが、「発売日を守ることを第一とする方針」と言いきるテクノソフトの発表だけに十分、信頼に応えてくれそうだ。



⬆このゲームをプレイする日は近い

全11ステージから10ステージに減少

シリーズ最新作の『IV』は、2部構成によりゲームが展開する新システム。4月号の記事で、第1部は1～5ステージ、第2部は6～最終11ステージまでの合計11ステージと本誌は報告した。しかし、その後の開発過程において第2部が6～10ステージまでと変更になってしまった。全部で10ステージと減ったわけだ。



⬆ステージが1つ減ってしまったがその分内容は充実しているぞ

3大ゲームシステムを解説

ゲームシステムの詳細が判明した。まず、ステージのプレイする順番を選べるラウンドセレクト。さらに自機・ライネックスの能力設定など。また上下自由スクロールの実態もくわしく解説する。

第1部はラウンドセレクト可能

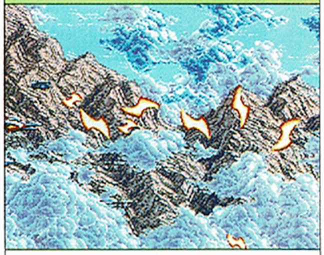
前作『III』にあったラウンドセレクトだが、『IV』でも採用された。ただし、一部の変更がくわえられた。第1部であるステージ1〜4までの間でしか選べない。だが、その範囲内では好みに合わせてプレイする順番を選択可能だ。そして、順番を問わずにステージ1〜4をクリアするとステージ5へと進んでいくというわけだ。

ステージ3、エアライド

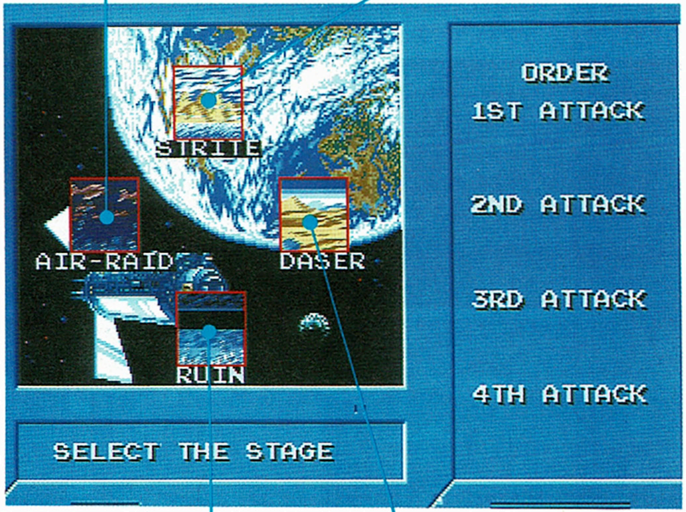


下のラウンドセレクト画面でパッドの方向キーの左を押すと選択

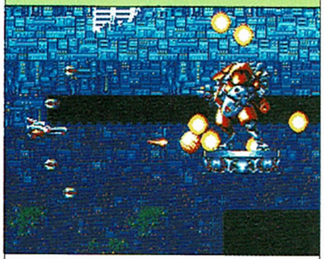
ステージ1、ストライド



上を押すとストライドを選択できる。1番楽なステージだ



ステージ2、ルイン



下を押すとルインを選択できる。惑星アクエリアのコロニーだ

ステージ4、デイザー



右を押すとデイザーを選択できる。惑星アクエリアの砂漠地帯

上下自由スクロールで移動力増加

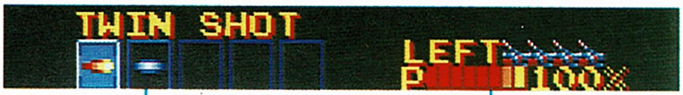
『III』の横スクロール・シューティングという基本コンセプトを継承した『IV』だが、新機能「上下自由スクロール」が追加された。下の写真は、ステージの1部分をきりとったものだ。ご覧の通り、上下に約3画面分、スクロールし、臨場感を増している。



この上下間、モニターで約3画面分を移動できる

画面表示も細かく設定

画面上部には武器選択や速度表示などのパラメータが示される。武器は最初から持っている通常兵器とアイテムにより使用可能な特殊兵器の2種類ある。また自機の速度は4段階に切り換えできる。





⇧現在使用中のアイテムが分かる



⇧現在のスピードを表示。大きく4段階に分かれている



⇧ウィンドウにアイテムが表示



⇧ボタンを押し続けると、1%単位でスピードアップも可能だ

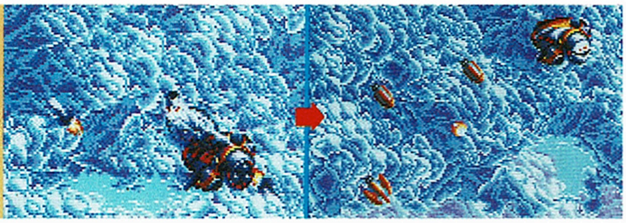
第1部敵キャラの特徴紹介

第１部に登場する敵キャラの特徴をステージごとに解説する。その中にはその面のボスや中ボスのパターンも入っている。敵「ヴィオス」のつくりだした敵の特徴を把握して、攻撃をかわそう。

ステージ１、ストライド

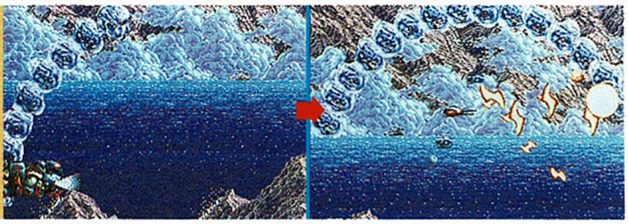
多少の攻撃ではやられない強敵が、早くも登場する。また多関節キャラが多く出現するのも、このステージの特徴のひとつ。ほかにも誘導ミサイルをはなつ「バントライン」は手ごわい相手だ。

バントライン



⬆誘導ミサイルを撃つのと、ロケットアンカーを撃ってくるのがある

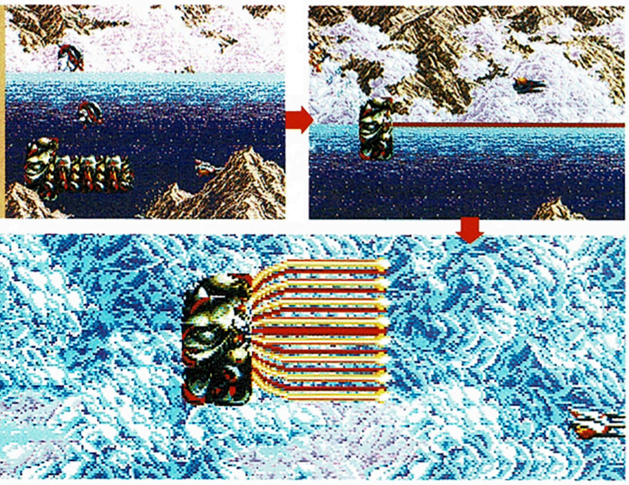
ピアス



⬆画面上を円をかくように浮遊している。固いので破壊するのは困難

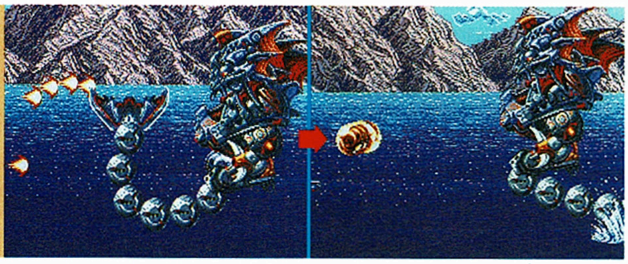
⬇前部ハッチからビッキーを排出　⬇レーザーで自機を照準してその後

グリーンオクト



⬆拡散タイプのシャワーレーザーを撃ってくる。後ろをとられるな

ガーゴイルダイバー

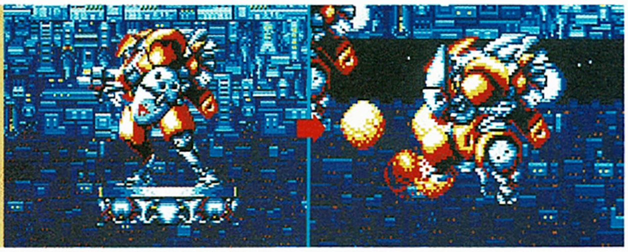


⬆シッポから誘導弾を撃ち、腹部からは球が自機にめがけて迫ってくる

ステージ2、ルイン

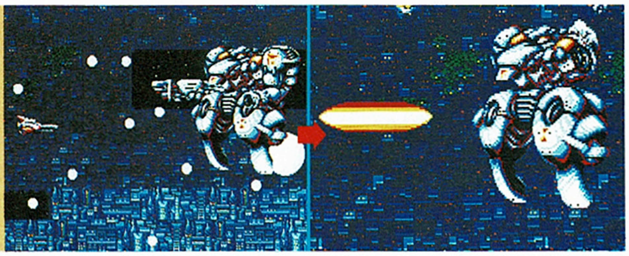
スペースコロニーを舞台に戦闘が展開される。ここで登場する敵は、ロボットタイプや砲台タイプなどでステージ１の生物的な敵と比べるとかなり印象が違う。なお、中ボスの名称が「クィーン」から「SP．デストロイヤー」に変更された。

ライネックス・バスター



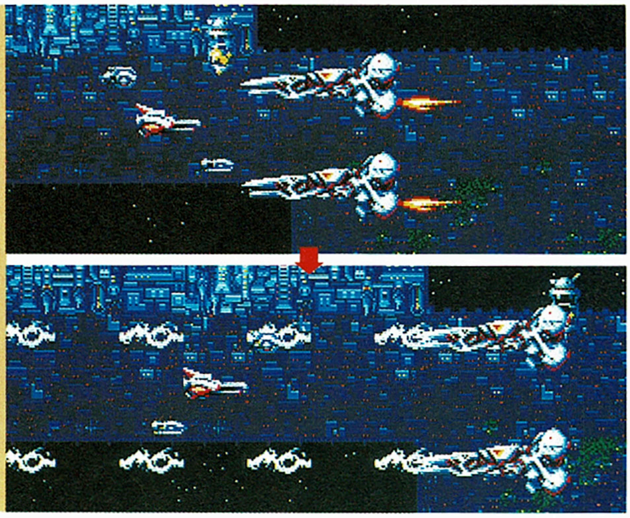
⬆台座に乗って現れる。盾を装備しているので耐久力がかなり高い

SP・デストロイヤー



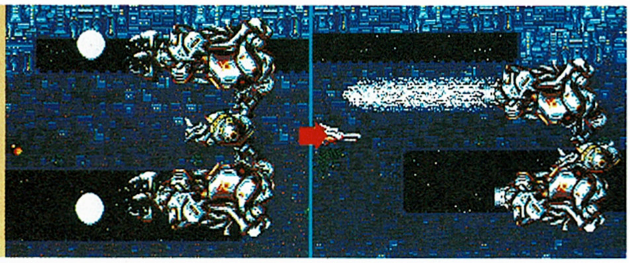
⬆このステージでの中ボス。腕から弾をバラまき足からはレーザーを撃つ

ソードフィッシュ



⬆画面の右から現れてレーザーを発射し自機の行動範囲をせばめる

ヘルアーム



⬆上下のツメからエネルギー弾を発射し、破壊されるとレーザーを発射する

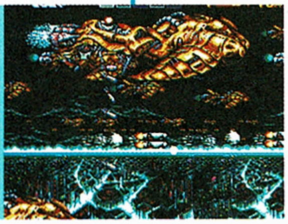
ステージ3、エアライド

ここでは爆撃機「グローブフイッシュ」からの攻撃がほとんどだ。そのうえ、この爆撃機は倒すことが出来ないので、うまく攻撃をかわしながら進んでいこう。編隊で組んで、飛来する戦闘機もある。

爆撃機、グローブフイッシュ



ライン爆弾



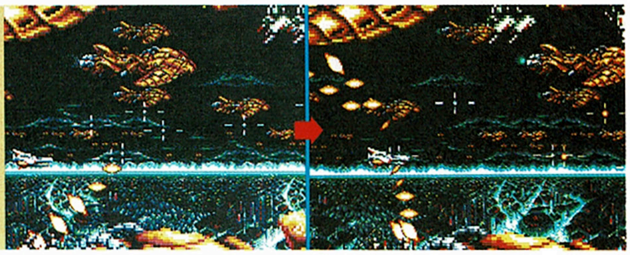
⇧腹部から連続して落としてくる

MTミサイル



⇧自機をめがけて襲ってくる

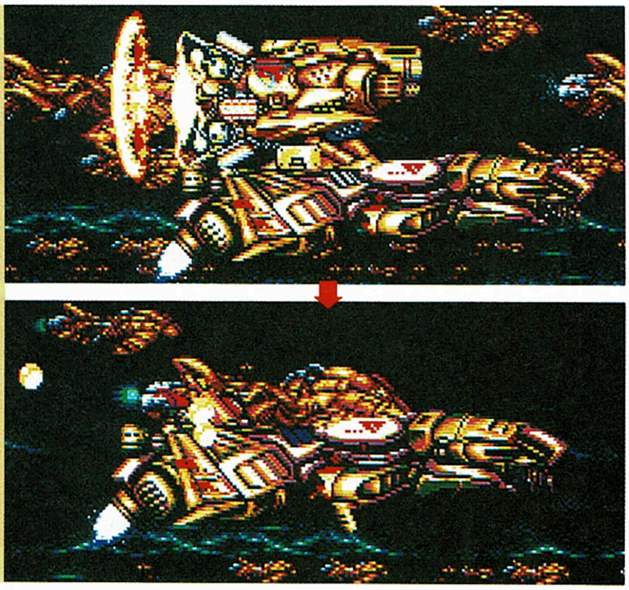
機銃



⇧照準器が自機をロックオンして弾を撃ってくる。結構かわしやすい

⇩上後部からリング状のレーザー、上前部からは連続でミサイルを撃つ

ラット

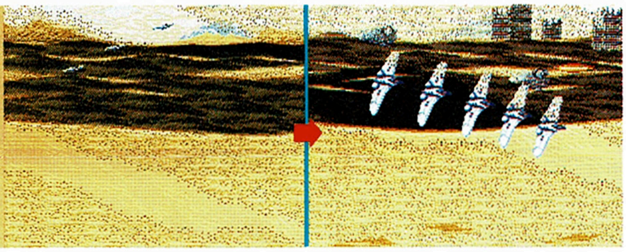


⇧上部を破壊されると下部の部分だけで自機に向かって攻撃をしてくる

ステージ4、デイザー

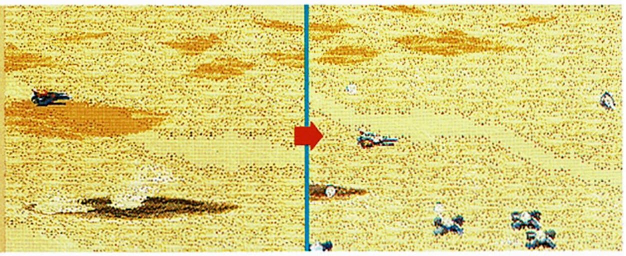
砂嵐の中での戦闘は敵の弾がみえにくい。さらに、編隊を組んでいるものや、防御力が高いものが多く、倒すまでが一苦労だ。ほかに砂の中に隠れていたりもするので、最初はかなり手こずるだろう。

ジュライ



⇧画面の奥から編隊を組んで現れビンセントを空輸する。結構固い

ビンセント



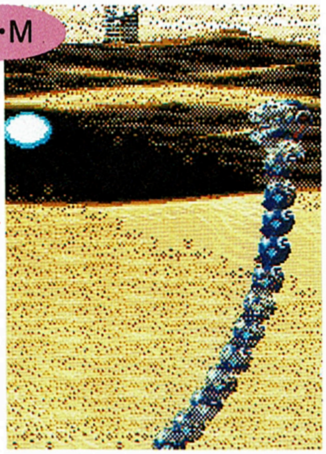
⇧砂の中に潜りながら移動してくる。下にいると突然現れてくるので注意

多関節キャラ



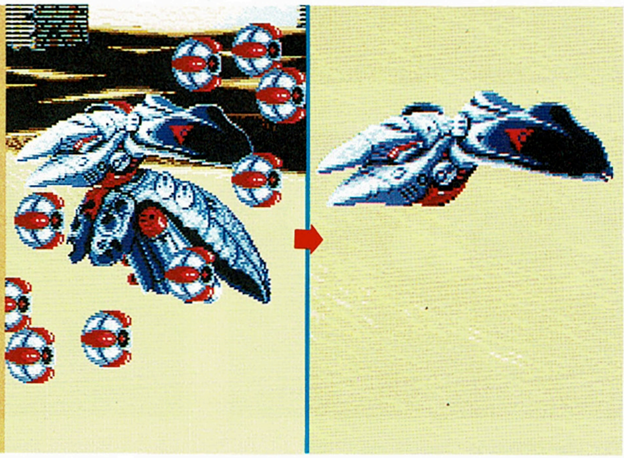
⇧ヘビ型で、しっぽをふりまわす

L・M



⇧頭部側面のボールを撃ってくる

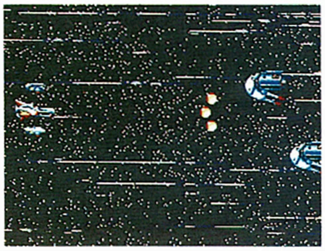
フォマル・ハウト



⇧体の回りにオプションを装備し、弾が当たりにくい。頭部だけでも攻撃する

第2部へのプロローグ、ステージ5

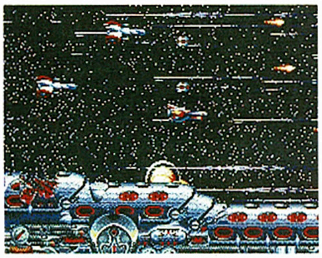
ステージ5は1～4ステージをクリアしないとたどりつけない。そして、このステージは『THUNDER FORCE』シリーズの共通の敵「オーン帝国」との決着の場でもある。ここで現在のオーン帝国のボス「ヴィオス」と決着をつけるのだ。そしてこの後、新たなる謎の敵が現れ、自軍「銀河連邦」との戦いが始まる…。



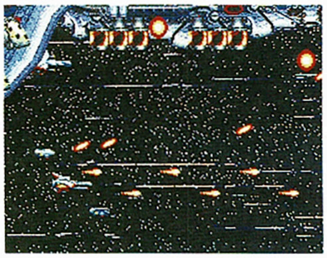
⇧オーン帝国との決着のときがきた。後方では星がながれている

敵ヴィオスとの戦闘！

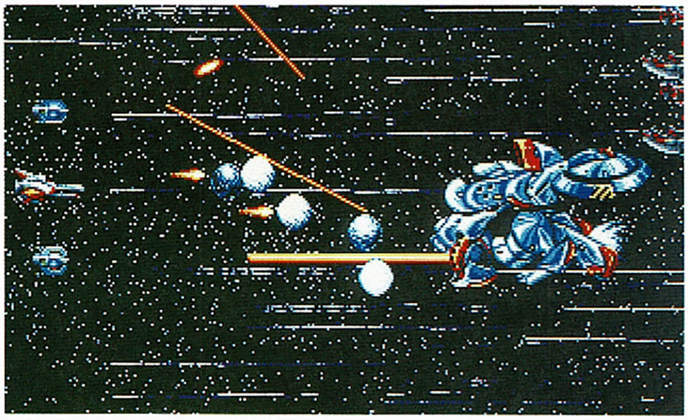
ついにオーン帝国を追い詰め、いよいよ「ヴィオス」との戦いだ。ヴィオスの正体は、実はステージ1で登場した戦艦。ここでの敵はヴィオスと中ボス級の敵が出てくるだけ。だが攻撃は激しいぞ。



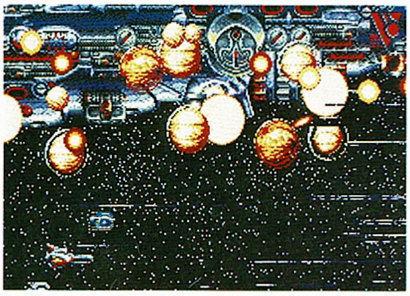
⇧ヴィオスとの戦いは味方の援軍戦闘機が一緒に戦ってくれる



⇧ヴィオスの攻撃が激しくなかなか破壊することができない



⇧後部にあるメインエンジンノズルを破壊すると敵のキャラがでてくる



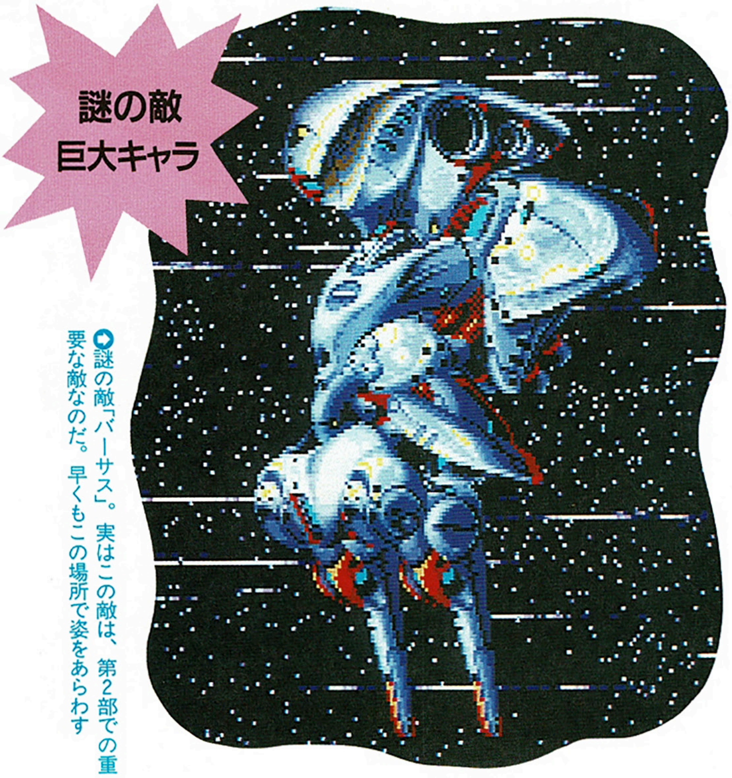
⇧突然前方の方からレーザーがヴィオスに向けて放たれた。あっけないオーン帝国の最後



⇧突然現れたこの敵の攻撃で味方の戦闘機が全滅した

謎の敵キャラ出現、そして第2部へ…

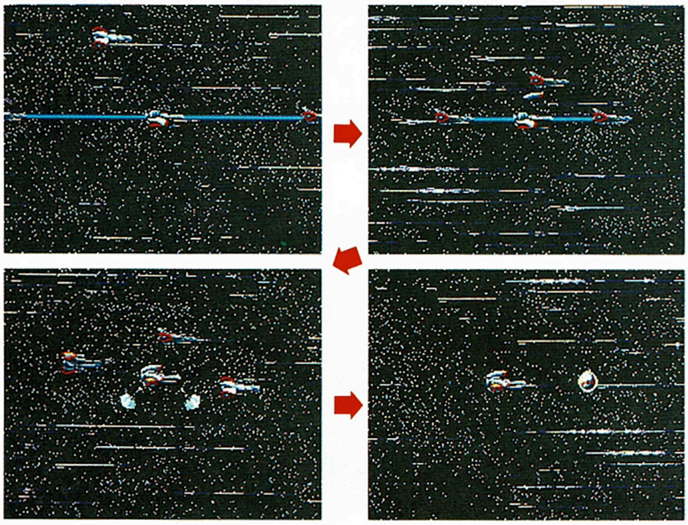
ヴィオスの後に謎の敵が現れた。実はこの敵は、第2部での新たな敵軍のボスなのだ。この敵はかなり強く、現在の兵器では破壊できない。ヴィオスを攻撃するときに来た援軍も全滅してしまった。そして敵は去り、ライネックスがパワーアップし、第2部が始まる。



⇧謎の敵「バーサス」。実はこの敵は、第2部での重要な敵なのだ。早くもこの場所で姿をあらわす

⇧敵が去ったあと味方の援軍が再びあらわれ、自機のまわりに近づく

⇧そして今まさに強化アイテムが降りてきて装着しようとしている



⇧そして装着完了。第2部からは「新型ライネックス」で戦闘をする

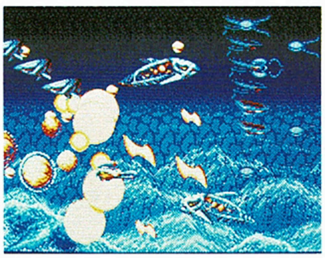
⇧そしてこの新しいＣＬＡＷを装備して最終兵器が使用可能になる

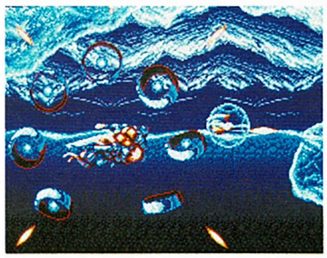
第2部は各惑星間へと広がる戦闘エリア

第2部、ステージ6、7の画面写真を初公開する。現在、入手した情報をまとめると、第1部では惑星アクエリアの周辺での戦闘であったのに対して、第2部は『III』と同じようにステージごとにいくつかの惑星上での戦いになるようだ。最初の舞台となる惑星ヴォルバドスとデスビオを見ていくことにしよう。

ステージ6、惑星ヴォルバドス

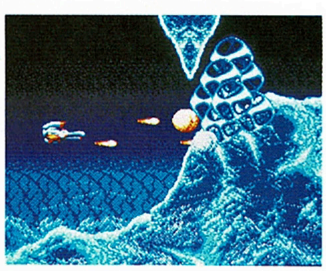
第2部での最初のステージとなる惑星は地表全体を氷河におおわれているため、水中に潜っての戦いになる。ここでの敵は全般的に生物的な兵器のようだ。特に魚介類タイプや多感節キャラが多いらしい。画面の上方には氷があるのでぶつからないようにしよう。


⬆初公開。第2部の画面写真だ


⬆第2部も水中での戦闘場面がある




⬆ここは水中なので魚類的な敵だ

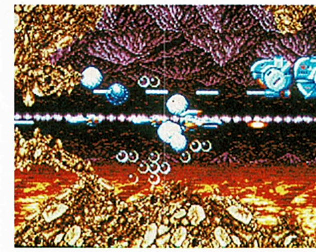

⬆いろんなタイプの生物兵器がいる


⬆『IV』での敵の特徴の一つには多関節の敵キャラが数多くでてくる

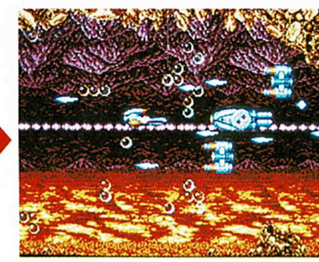
ステージ7、惑星デスビオ

火山活動によってマグマや毒ガスが吹き出している惑星だ。灼熱ゾーンをうまく避けて進撃しよう。ここの敵の特徴はステージ6が生物的兵器なものに対して、機械的兵器だ。そして誘導ミサイルなどが自機に迫ってくるので、マグマに気をつけながらかわそう。

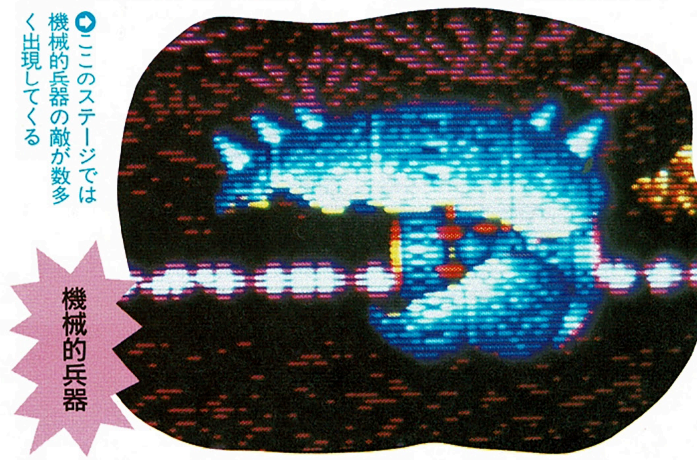

⬆火山活動でマグマが吹き出す


⬆マグマだけでなく岩石まである


⬆この敵はミサイルだけでなく


⬆分離して攻撃をしてくるのだ

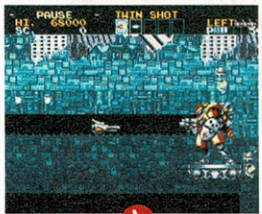
⬆ここのステージでは機械的兵器の敵が数多く出現してくる



MD THUNDER FORCE Ⅳ ⑤
クロー＋武器フル装備

クローと武器をいつでもフル装備できれば、超ムズゲームのクリアも間近だ。やり方は、プレイ中にポーズをかけ、上、右、A、下、右、A、C、左、上、Bの順に押す。このあと、右を押すと自機にクローが装備され、上を押すと全種類の武器が装備される。このウルテクは、プレイ中何度でも使うことができる。ただし、コマンド判定が微妙なため、付属のパッドでは成功しにくい。

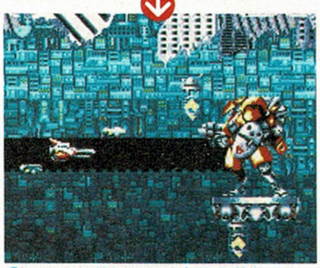
（広島県／羽熊秀樹）



プレイ中いつでもいいからポーズをかける

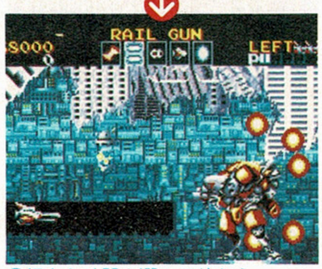
上、右、A、下、右、A、C、左、上、Bの順に押す

クロー装備
右を押す



クローが付いた。攻撃力倍増だ

武器フル装備
上を押す



好きな武器を選んで使おう

効果的な武器を選んで攻撃



せっかくフル装備だったのにやられてしまった



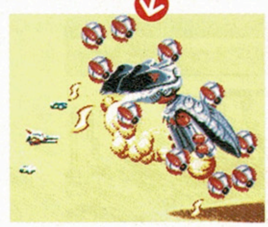
ブレードがなくなった



ポーズをかけてコマンドを入力する



ブレードが復活。攻撃再開



効果的な武器で攻撃を加えることができるぞ

サンダーソードが使い放題

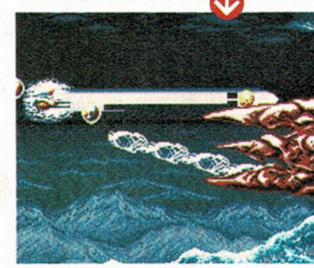
ステージ6のボス。ここではぜひサンダーソードを使いたいところ





クローが付いていないけれど…

ウルテクを使ってクロー装備だ



サンダーソード炸裂!!

MD THUNDER FORCE Ⅳ ③
オマケMUSIC

ゲームをクリアして満足してしまったあとは、オマケMUSICを楽しもう。どのレベルでクリアしてもいいから、エンディングを見たあとコンフィグレーションモードに入ると、MUSICの項目に、33〜47が追加されている。内容は、レベルごとのエンディング4曲、スタッフロール、オマケ10曲の全15曲。（大阪府／山岡健司）



やっとクリアした。エンディングの一コマ



MUSICに15曲追加されている

『メガドライブFAN』1992年10月号掲載